

Xphraze-Demo-Bibliothek

Kurzanleitung

Einleitung

Xphraze ist ein enorm leistungsfähiges und flexibles Werkzeug. Die Verwendung ist zwar einfach, aber nicht gerade selbsterklärend. Wenn Sie die Demoversion öffnen und sich durch alle mitgelieferten Sounds arbeiten, wird das länger dauern, als wenn Sie sich 5 Minuten Zeit nehmen und die folgenden Informationen lesen.

Die Unterschiede zwischen der Demo- und der mitgelieferten Sound-Bibliothek

Die Demoversion von Xphraze enthält eine eigene Sound-Bibliothek, die die außerordentliche Klangqualität, Flexibilität und Kreativität von Xphraze demonstriert. Mit diesen Sounds können Sie auch sehr gut ausprobieren, welche Möglichkeiten zur Klangbearbeitung Xphraze bietet.

Die Demoprogramme stellen eine Auswahl der Sounds auf der Wave-CD von Xphraze dar. Sie werden uns sicherlich zustimmen: die Klangpalette der Demo-Bibliothek ist sehr beeindruckend, obwohl sie lediglich 10% der Sounds auf der Wave-CD enthält. Jetzt können Sie sich vorstellen, wie umfassend die mitgelieferte Sound-Bibliothek der Vollversion ist.

- **Die Vollversion von Xphraze bietet mehr als 300MB an Samples sowie eine umfangreiche Bibliothek mit Combis, Patches und Phrasen. Insgesamt erhalten Sie mehr als 1000 sofort verfügbare Programme.**

Combis und Patches

Die Demoversion von Xphraze umfasst 27 Demo-Combis. Eine Combi in Xphraze ist eine Kombination von bis zu vier Patches, daher hören sich Combis in der Regel nicht nach einfachen Synthesizer-Klängen an – eine Combi kann ein Riff sein oder ein vollständiger Song-Baustein mit Drums, Bass, Pad-Sound und Arpeggio, oder mehrere Layer von Pad-Sounds, oder eine Kombination verschiedener Sound-Effekte usw. ...

Auswählen von Combis

Wenn Sie die Demoversion von Xphraze installiert und geladen haben, werden die 27 Demo-Combis im Browser angezeigt, wenn Sie auf das combi-Symbol klicken.

Bausteine

In der folgenden Combi-Tabelle finden Sie eine Spalte namens »Bausteine«, in der die verschiedenen Patches aufgeführt sind, aus denen die Combi gebildet wurde. Um die Zusammensetzung einer bestimmten Combi zu verstehen, können Sie einzelne Patches der Combi stummschalten, indem Sie auf die gelben slot-Schalter »a« bis »d« über dem Browser im Xphraze-Programmfenster klicken.

Combi-Referenz

Legende

Die Spalten in der Referenztabelle enthalten die folgenden Informationen:

Combi-Name/Typ	Name und Typ der Combi
Bausteine	Beschreibung der einzelnen Patches (bis zu vier) der Combi
Spielanweisung	Xphrase ist ein sehr kreativer und flexibler Synthesizer
Modulationsrad	Beschreibung der Modulationsmöglichkeiten mit dem Modulationsrad. Modulation ist für alle Patches vorprogrammiert.
Sound-Designer	EH = Edwin Hettinger PG = Peter Gorges

Combi-Name	Typ	Bausteine	Spielanweisung	Modulationsrad	Sound-Designer
01 Extreme G	Song-Baustein	A: Drum-Groove B: Wave-Arpeggio C: Nasty Synth Riff	Eine beliebige Taste drücken	Baustein C wird solo gespielt	PG
02 Androgym	Akkordfigur	A: Akkordfigur 1 B: Akkordfigur 2	Akkord spielen	Flanger-Effekt	EH
03 Digitiza D	Digital-Synthie-Klang	A: Metallic Color B: Poly-Synth C: Phasing Riff (MW)	Akkorde oder Melodielinien spielen	Crossfade in Akkordfolge mit Phasing	PG
04 Heaven Pad MW	Pad-Sound	A. Pad	Pad-Akkord spielen	Sound wird »dünner/fetter«	EH
05 Jarrefique 1990	Song-Baustein	A: Bass B: Pad C: One Shot Arpeggio D: Drum-Groove	Akkordfolge spielen. Bassmelodie auf der niedrigsten Note.	Drum-Groove wird ausgeblendet	PG
06 Dreamy	Synth-Klang	A: Pad-Sound B: Synth-Sound	Akkord spielen	Fügt LFO-Wah hinzu	EH
07 Eternal Groove	Drum-Groove (Vektor)	A-D: verschiedene Drum-Grooves	Taste drücken; Vektorsynthese automatisiert den Mix der vier Grooves.	–	PG
08 Trance Ambience	Akkordfolge + Arpeggio	A: Arpeggio-Lead B: Akkordfolge + Phasing	Akkord spielen	Hebt Lead an	PG
09 Hit Shot Mayhem	FX	A: Sequenz von Effekten	Taste drücken	–	PG
10 Palms Beach 2	Akkordfolge	A: Akkordfolge + Flanger B: Chorus-Strat C: Metallischer Hall	Akkord spielen	Klangfarbe wird weicher	PG
11 California Reeds	E-Piano-Klang	A: FM-Piano B: Fundament C: Fundament (Chorus)	E-Piano-Figuren spielen	FM-Piano wird solo gespielt	PG

Combi-Name	Typ	Bausteine	Spielanweisung	Modulationsrad	Sound-Designer
12 Space Duo	Akkordfolge + Arpeggio	A: Akkordfolge B: Klassisches Arpeggio (mit Tempovariation)	Akkord spielen	Akkordfolge wird solo gespielt	PG
13 AfriTalk MW	Drum-Groove	A: Wood-Groove B: Tin-Groove C: Low-Groove D: Shaken-Groove	Taste drücken	Tin-Groove wird ausgeblendet	EH
14 Motorsaw Dance	Layer aus 2 Riffs	A: Riff (hoch) B: Riff (tief)	Taste drücken	Resonanzfrequenz wird verändert	PG
15 Fairy Soft	Pad-Sound + Arpeggio	A: Pad B: Bell-Arpeggio	Akkord spielen	Pad wird solo gespielt	EH
16 Tabloid Rider	Pad-Klang	A: Pad	Pad-Figur spielen	–	PG
17 Fat Arp	Arpeggio	A: Suboktav-Riff B: Riff	Arpeggio-Noten spielen	Filter wird heruntergeregelt	PG
18 Sphereal	Timbre	A: Pad (digitaler Chor) B: Metallisches Pad	Pad-Figur spielen	Pad (digitaler Chor) wird solo gespielt	PG
19 Electro Bounce	FX	A: Percussion	Taste drücken – mit jeder Taste fällt ein weiteres Percussion-Instrument zu Boden	–	PG
20 OscOrgy Split MW	Bass/Pad Split	A: Bass B: Pad	Tiefere Noten spielen Bass (<C3), höhere Noten spielen das Pad	Pad wird zu Akkordfolge	PG
21 Morpheus MW	Timbre	A: Pads B: Phasing (MW)	Akkord spielen	Fügt Phasing hinzu	EH
22 Metalmotion Pad	Timbre + Akkordfolge	A: Pad B: Metallischer Sound (MW)	Akkord spielen	Fügt metallischen Sound hinzu	PG
23 Vector Pursuit	Song-Baustein (Vektor)	A: Chimes mit Hall B: Synthie-Lead C: Akkordfolge D: Bass	Akkord spielen; Vektorsynthese durchläuft alle Patches.	–	PG
24 Lazer Nite	Song-Baustein	A: Basslauf B: Trance-Riff C: Drum-Loop	Taste drücken	Drum-Loop wird ausgeblendet, Sound wird heller	PG
25 Trance Lead	Lead Timbre	A: Lead B: Zusätzliches Klangspektrum	Lead spielen	Fügt LFO-Filtersweep hinzu	PG
26 Elektro Kit	Drum-Kit	A: E-Drums	Tasten drücken, jede Taste spielt einen eigenen Drum-Sound	–	PG
27 Drone War Split	Riff Split	A: Verzerrte Melodie B: Melodie mit Flanger	Grundton im unteren Bereich drücken, Akzente im oberen Bereich hinzufügen	Resonanzfrequenz der verzerrten Melodie wird verändert	PG